

The Elder Scrolls IV

OBLIVION

Bethesda

⚠ Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles
Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

¿Qué es el sistema PEGI?
El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de los juegos no adecuados para un grupo de edad específico. TENGA EN CUENTA que no se trata de una guía de la dificultad del juego. Consta de dos partes y permite a los padres y a aquellos que adquieren juegos para niños, realizar la elección apropiada en función de la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:











La segunda muestra los iconos indicando el tipo de contenido del juego. Dependiendo del juego, puede haber un número diferente de iconos. La clasificación por edades refleja la intensidad del contenido del juego. Estos iconos son:











Para más información, visite http://www.pegi.info y pegionline.eu

Índice

Instalar el juego

Instalar e iniciar el juego

Para instalar *Oblivion*, inserta el **disco uno** y ejecuta el archivo setup.exe, si no se inicia automáticamente. Sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla para instalar el juego. Para instalar *Knights of the Nine* y *Shivering Isles*, inserta el **disco dos** y sigue los mismos pasos. Cuando termine el proceso, extrae el **disco dos** e inserta el **disco uno**. Ejecuta Oblivion desde el menú Inicio de Windows o haz doble clic en el icono del escritorio.

Iniciar Shivering Isles y Knights of the Nine
Shivering Isles añade contenido a una partida nueva o previa de *Oblivion*, y podrás acceder a él cuando pase un día de tiempo del juego (Basta con que uses la opción de descansar para esperar 24 horas). Después de un día de tiempo del juego, recibirás un mensaje de misión con información sobre el contenido de *Shivering Isles* ("Una puerta en Niben Bay"). Si has empezado una nueva partida, debes salir de la creación de personajes antes de dejar que pase un día. Cuando recibas el mensaje, en tu diario de misiones aparecerá un nuevo objetivo de misión, que te indicará dónde puedes disfrutar de *Shivering Isles*.

Para acceder a *Knights of the Nine*, tendrás que visitar la capilla de Anvil y hablar con el profeta que hay fuera para obtener tu primera misión.

Controles del juego

- Q — Movimiento automático
- W — Avanzar
- E — Saltar
- R — Cambiar vista/ Modo Vanidad
- T — Descansar
- A — Lanzar
- S — Agarrar
- D — Derecha
- F — Izquierda
- Z — Retroceder
- C — Preparar arma/ Antorcha
- Tab — Menú
- Caps Lock — Correr automáticamente
- Shift — Correr
- Ctrl — Agacharse/ Modo Sigilo
- Alt — Bloquear
- F5 — Guardado rápido
- F9 — Carga rápida
- Space — Activar
- Acceso rápido: 1 al 8

Ratón:

- Usar/Atacar
- Bloquear
- Haz clic para cambiar entre las vistas de primera persona y tercera persona. Mantén pulsado para entrar en el modo Vanidad. Mueve la rueda del ratón para acercar o alejar la vista en tercera persona.

Pantalla del juego



Salud
La cantidad de daño que puedes sufrir. Puedes recuperar salud con pociones, hechizos, durmiendo o en el modo Espera.

Magia
El lanzamiento de hechizos consume magia. La magia se regenera en función de tu Voluntad. También puedes recuperar magia con pociones, hechizos, durmiendo o en el modo Espera.

Fatiga
Indica lo cansado que estás. Un nivel bajo de fatiga afectará a tu eficacia, especialmente en los ataques cuerpo a cuerpo. La fatiga se recupera más rápido si caminas en lugar de correr.

Arma
Tu arma activa.

Flechas
Cantidad de flechas equipadas.

Mágico
Tu hechizo activo.

Efecto del hechizo
Cualquier hechizo temporal que te esté afectando.

Salud del objetivo
Indica el nivel de salud de tu objetivo.

Nombre del objetivo
El nombre del objeto o del personaje resaltado.

Puntero
Te permite señalar objetos o personajes. Consulta más información en la página siguiente.

Brújula
Indica direcciones, lugares y marcadores. Consulta más información en la página siguiente.

Subir de nivel
Indica que puedes dormir en una cama para avanzar al siguiente nivel.

Brújula e iconos de activación



Los iconos de la brújula indican los lugares de interés cercanos (como mazmorras, ciudades o posadas) y los marcadores de objetivo de misión indican la dirección del objetivo activo de la misión.

Marcadores de objetivo

- Una flecha roja indica que, para llegar al objetivo, debes atravesar una puerta o un portal.
- Una flecha verde indica que ya te encuentras en la zona general en la que está tu objetivo.
- Puedes colocar las flechas azules en tu mapa local o del mundo.

Diario y menú de estadísticas



Tu diario tiene cuatro secciones principales: estadísticas, inventario, mágico y mapas.

Tecla tabulador
Entra o sal del modo Diario.

Clic con el botón izquierdo del ratón
Selecciona pestañas o secciones del diario.

Flechas arriba/abajo, rueda del ratón o clic y arrastrar la barra de desplazamiento
Desplázate hacia arriba o hacia abajo en las listas.

Mantener pulsado el botón izquierdo del ratón y mover el ratón
Gira o acerca/aleja el personaje para examinarlo.

Menú de estadísticas



El menú de estadísticas tiene 5 pestañas (de izquierda a derecha):

Personaje: información básica sobre tu personaje

Atributos: información sobre tus 8 atributos

Habilidades: información sobre tus 21 habilidades

Facciones: facciones a las que perteneces y tu rango actual en cada una de ellas

Logros: todos tus logros

Pestaña de habilidades



Tienes 7 habilidades mayores y 14 habilidades variadas. La barra roja debajo de una habilidad indica cuánto te queda para mejorar esa habilidad. Cuanto más uses la habilidad, más rápido aumentará.

Habilidades mayores
Son las habilidades que definen a tu personaje. Tienes que aumentar cualquier combinación de las habilidades mayores en un total de 10 puntos para que tu personaje alcance el siguiente nivel.

Habilidades menores
Mejorarán conforme vayan aumentando pero no te ayudan a subir de nivel.

Barra de progreso de habilidades
Indica cuánto te queda para aumentar un punto en una habilidad específica.

Modificador de habilidad positivo
Los valores que aparecen en verde están siendo modificados en este momento por hechizos, capacidades, poderes u otros efectos positivos.

Modificador de habilidad negativo
Los valores que aparecen en rojo están siendo modificados en este momento por hechizos negativos, enfermedades u otros efectos.

Barra de progreso de nivel
Indica cuánto queda para que tu personaje suba de nivel.

Menú de inventario



El menú de inventario tiene cinco pestañas (de izquierda a derecha):

Todos los objetos
Incluye todos los objetos de tu inventario.

Armas
Muestra únicamente las armas de tu inventario.

Armadura
Muestra únicamente las armaduras y la ropa de tu inventario.

Alquimia
Muestra todas las pociones, alimentos, ingredientes e instrumentos de alquimia.

Varios
Muestra distintos objetos como libros, notas, gemas, llaves, antorchas, ganzúas, piedras mágicas y otros.
Clic izquierdo: equipa o usa el objeto seleccionado.
Mayús + clic izquierdo: suelta el objeto seleccionado.
Clic izquierdo y mantener pulsado el botón del ratón: suelta el objeto seleccionado en el modo Agarrar.

Teclas de acceso rápido

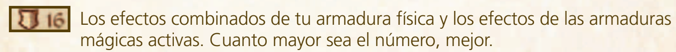
En el menú de inventario puedes asignar teclas de acceso rápido manteniendo pulsadas una de las **teclas del 1 al 8** al mismo tiempo que seleccionas el arma, armadura, hechizo u objeto que quieres asignar haciendo **clic izquierdo** en la opción deseada. Ten en cuenta que podrás cambiar de menús si las teclas de acceso rápido están abiertas y el objeto se asignará al hacer **clic izquierdo**.

Durante la partida, usa las **teclas del 1 al 8** para seleccionar cualquiera de los 8 objetos asignados a las teclas de acceso rápido.

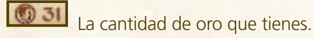
Ranuras de la mano izquierda y de la mano derecha
Las armas se equipan en la mano derecha y los escudos y las antorchas en la izquierda. Los escudos y las antorchas tienen su propia ranura, pero no se podrán utilizar con armas a dos manos como mandobles, martillos de guerra, arcos o bastones mágicos aunque la ranura esté equipada. Las antorchas equipadas se utilizarán cuando tu arma esté enfundada. Puedes cambiar entre las armas y la antorcha de forma práctica si pulsas la **tecla F**.



Tu carga excesiva actual comparada con tu carga excesiva máxima. Si llevas demasiadas cosas, te sobrecargarás y no podrás moverte hasta que sueltes algunos objetos para reducir tu carga excesiva.

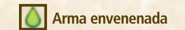


Los efectos combinados de tu armadura física y los efectos de las armaduras mágicas activas. Cuanto mayor sea el número, mejor.



La cantidad de oro que tienes.

Objetos del inventario
Los objetos del inventario se representan mediante un icono situado a la izquierda del nombre del objeto. El número indica la cantidad acumulada de un mismo objeto. También puede aparecer uno de los siguientes iconos sobre el icono del objeto:

 Objeto mágico  Objeto robado  Arma envenenada  Objeto roto

Menú mágico



Al lanzar hechizos con éxito, aumentará tu habilidad en la escuela de dicho hechizo. Puedes comprar nuevos hechizos a las personas que los venden en el mundo del juego. El menú mágico tiene cinco pestañas (de izquierda a derecha): toda la magia, magia de objetivo, magia de toque, magia personal y efectos activos.

Icono del hechizo
El efecto mágico del hechizo.

Nombre del hechizo
El nombre del hechizo seleccionado.

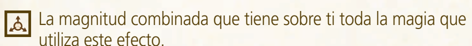
Coste de magia
Indicado mediante el icono del rayo, muestra el coste de magia al lanzar el hechizo. Dependerá de tu habilidad en la escuela del hechizo.



Si te desplazas hasta el hechizo que aparece en la lista, aparecerá más información sobre el mismo.

Pestaña de efectos activos
La armadura reduce la eficacia de tus hechizos. Para aumentar la eficacia de tus hechizos, lleva menos armadura o aumenta la habilidad de armadura correspondiente (ligera o pesada). Cuanto menor sea la eficacia del hechizo, menor será la magnitud y la duración del mismo.

Active Effects Tab
Todos los hechizos, capacidades, poderes y demás efectos mágicos que afectan a tu personaje en ese momento, incluidas las enfermedades, poderes y capacidades siempre activas de marcas.



La magnitud combinada que tiene sobre ti toda la magia que utiliza este efecto.

Capacidades raciales
Capacidades innatas que siempre están activas y no es necesario lanzar.

Poderes
Muchas razas y marcas cuentan con poderes especiales que pueden usar una vez al día, pero que se preparan y lanzan igual que los hechizos. Los poderes no pertenecen a ninguna escuela de magia, por lo que tus habilidades mágicas no mejorarán al usarlos.

Poderes inferiores
Similares a los poderes, pero su potencia es inferior y se pueden lanzar más de una vez al día.

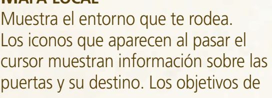
Enfermedades
Aunque no son magia, los efectos de las enfermedades son muy parecidos a los de las maldiciones mágicas. Te puedes curar en las capillas de las ciudades, en las ermitas del campo o usando un hechizo o poción de curar enfermedad.

Mapas y misiones



La sección de mapas tiene cinco pestañas (de izquierda a derecha): mapa local, mapa del mundo, misión activa, misiones actuales y misiones completadas.

Mapa local



Muestra el entorno que te rodea. Los iconos que aparecen al pasar el cursor muestran información sobre las puertas y su destino. Los objetivos de misiones muestran los objetivos de tu misión.

Clic izquierdo: viaja rápido (al resaltar un lugar descubierto).

Mayús + clic izquierdo: coloca un marcador en el mapa.

Clic izquierdo y mantener pulsado el botón del ratón: te desplazas por el mapa.



Mapa del mundo

Muestra el mapa de Cyrodiil.



Tu posición: la flecha dorada indica tu posición en el mapa.



Objetivo de la misión: el objetivo de la misión se indica mediante una flecha roja o verde en el mapa del mundo. El objetivo de la misión depende siempre de tu misión activa. Para activar una misión, selecciónala en la lista de la pestaña misión actual.



Tu objetivo: la flecha azul. Puedes colocarla, moverla o eliminarla manteniendo pulsada la tecla **Mayús** y haciendo **clic izquierdo** sobre el mapa.



Lugar descubierto: los marcadores oscuros se pueden seleccionar para viajar rápido. No puedes viajar rápido desde interiores ni mientras estás en combate. Al viajar rápido, el tiempo avanzará en función del tiempo que habrías tardado en llegar a ese mismo lugar en condiciones normales. Si tienes un caballo, viajará rápido contigo. Cuando viajes a una ciudad, tu caballo estará en el establo más próximo.



Lugar conocido: los marcadores brillantes son lugares conocidos, pero no puedes viajar rápido a ellos hasta que los hayas descubierto por ti mismo.

Misión activa

Muestra las entradas de tu misión activa. Selecciona una misión en la pestaña misiones actuales para que pase a ser tu misión activa. Los objetivos de misión que aparecen en los mapas y en tu brújula son los objetivos de tu misión activa. Haz clic en el botón del mapa para ver la posición de tu objetivo de misión en el mapa del mundo.

Misiones actuales

Muestra las entradas de todas las misiones que todavía no has completado. Selecciona una misión para que pase a ser tu misión activa.

Misiones completadas

Muestra todas las misiones que has completado. Selecciona una para ver todas las entradas de esa misión.

Misiones y objetivos de misiones

Cuando haya una misión activa, aparecerán flechas de objetivo de misión en la brújula y en tu mapa local y del mundo. Puedes utilizar estos marcadores como guía para acceder al siguiente paso y completar tu misión activa. En el mapa del mundo, los objetivos de la misión indican la ubicación general del siguiente paso. En el mapa local, los objetivos de la misión indican la ubicación del siguiente paso o la puerta que debes atravesar para llegar hasta él.

Diálogos

Cuando se muestre el icono de conversación, activa a la persona que va a iniciar el diálogo. El menú de diálogo cuenta con varios elementos importantes.



Nombre del personaje

El nombre de la persona con la que estás hablando.

Temas

Una lista con todos los temas acerca de los que puedes hablar con esta persona. Algunas veces tendrás que desplazarte hacia abajo para ver todos los temas. Al hacer determinadas preguntas, podrían aparecer más temas en la lista. Si un tema aparece en color dorado, significa que incluye información que no tienes todavía. Si aparece en gris, ya tienes la información que te va a facilitar el personaje. Si preguntas por un tema y sigue dorado, significa que al personaje no le gustas lo suficiente como para contarte todo lo que sabe.

Opciones de diálogo

Debajo de la lista de temas pueden aparecer distintas opciones de diálogo. Al seleccionar estos iconos, aparecerán otros menús de diálogo.

Persuasión: te permite intentar mejorar la disposición del personaje a través de la persuasión.

Trueque: compra y vende mercancías. Consulta la página siguiente.

Reparación: a cambio de dinero, este personaje puede reparar armas normales y mágicas, así como armaduras de todo tipo.

Hechizos en venta: muestra los hechizos que el personaje tiene en venta, incluido su precio en oro y el coste en magia por lanzarlo.

Recarga: los personajes que ofrecen este servicio recargan tus objetos mágicos a cambio de dinero.

Entrenamiento: el número de personajes capaces de enseñar habilidades es muy imitado y son menos aún los que pueden enseñarlas en los niveles superiores. Solo puedes aumentar cualquier combinación de tus habilidades en cinco puntos hasta que vuelvas a subir de nivel.

Salir del diálogo

Trueques

Al elegir la opción de trueque, aparecerá tu inventario y el de la otra persona. En el menú de trueque, haz clic en la bolsa de la derecha para mostrar una lista con los objetos que puedes venderle al mercader. Haz clic en la bolsa de la izquierda para ver una lista con los objetos que el mercader tiene a la venta.



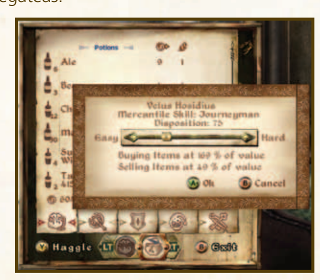
Vender de tu inventario

Comprar del inventario del mercader

Selecciona los objetos que quieres obtener de la otra persona y se incluirán en tu inventario. También puedes intentar venderle alguno de tus objetos seleccionándolos en tu inventario. La persona con la que estás negociando aceptará o rechazará las ofertas modificadas en función de tu habilidad mercantil y de cuánto estés regateando. Ten en cuenta que, si la oferta es rechazada, su disposición bajará un punto.

Regateo

Los precios que ofrece un mercader dependen de tu habilidad mercantil, de su habilidad mercantil y de la disposición que tiene hacia ti. Es posible que un mercader esté dispuesto a vender a un precio más bajo o a pagar más por tu mercancía, pero solo podrás saberlo si regateas.



Selecciona el botón de regateo para regatear. La pantalla de regateo indica el nivel de habilidad mercantil del mercader y su disposición, y te permite ajustar lo mucho o poco que quieres regatear. Cuanto más alta sea tu habilidad mercantil y más baja la del mercader, y cuanto más le gustes al mercader, más podrás regatear y tendrás más probabilidades de que acepte tu oferta. Cuando llegues a un punto en el indicador en el que el mercader esté dispuesto a aceptar tu oferta, verás que acepta ofertas sistemáticamente en ese punto (a menos que baje su disposición hacia ti). Con el tiempo, y a medida que aumente tu habilidad mercantil, podrás regatear más.

Persuasión

Disposición

La disposición de un personaje hacia ti se representa con un valor del 0 al 100 que refleja su actitud. Cuanto más alto sea ese valor, mejor le caerás.

La disposición se basa en distintos factores, como la raza, la personalidad, tu reputación, afiliaciones y lo que esa persona opina de tus comportamientos anteriores (por ejemplo, si has ayudado a un miembro de su gremio, o si has matado o robado a uno de sus amigos). Disposición: los puntos de disposición de esa persona.



Sobornar: el coste de un intento de soborno. Los sobornos te permiten pagar para aumentar la disposición de una persona. No todos los personajes aceptan sobornos.

Girar: solo aparece si tienes el nivel de maestría Aprendiz en la escuela de Elocuencia. Te permite girar el triángulo una vez por cada ronda de persuasión.

Inicio: comienza una ronda de persuasión.

Completado: salir del menú de persuasión. Esta opción no está disponible hasta que hayas elegido las cuatro acciones.

Reglas de la persuasión

En cada ronda de persuasión, debes admirar, alardear, bromear y coaccionar. Solo puedes elegir cada una de las opciones una vez por ronda pero en el orden que prefieras. Cada una de estas acciones sube o baja la disposición de la persona. Puedes disputar muchas rondas de persuasión hasta que la disposición del personaje alcance el nivel deseado.

Para comenzar una ronda de persuasión, pulsa Inicio. Cada uno de los cuatro cuadrantes se llenará de triángulos de diferentes tamaños. El tamaño del triángulo refleja el impacto del efecto potencial de la acción seleccionada. Si eliges un triángulo grande, tendrá un efecto considerable. Si eliges un triángulo pequeño, el efecto será menor.

Conforme vayas pasando el cursor sobre los cuadrantes de admirar, alardear, bromear y coaccionar, la cara de la persona mostrará su reacción a cada una de las acciones. Una le encantará, otra le gustará, otra no le gustará, y habrá otra que odiará. No tardes demasiado, la disposición de la persona va disminuyendo poco a poco. La disposición de la persona aumenta cuando seleccionas una acción que le encanta o que le gusta, y baja cuando seleccionas una que no le gusta o que odia.

Las ventajas o desventajas potenciales derivadas de cada acción dependen de tu Elocuencia y de lo lleno que esté el triángulo. Procura seleccionar triángulos más llenos cuando estén alineados con acciones que le gusten a esa persona. Procura seleccionar triángulos menos llenos cuando estén alineados con acciones que no le gusten.

El arte del combate

Para defenderse de monstruos y maleantes, los viajantes y los aventureros aprenden a utilizar armas y armaduras.

Armas

Hay dos tipos de armas: armas de combate cuerpo a cuerpo, como espadas y mazos, y los arcos. Las mejores armas están hechas con materiales preciosos y pueden incluir encantamientos muy útiles. El daño que inflijas dependerá del arma, de su condición (por ejemplo, si ha sido bien reparada y está en buen estado) y de tu habilidad.

Ataques cuerpo a cuerpo

Hay dos tipos de ataques: básicos y potentes. Los ataques básicos son rápidos pero infligen menos daño. Los ataques potentes son lentos pero infligen más daño. Para realizar un ataque básico, haz clic y suelta el **botón izquierdo del ratón**. Para realizar un ataque poderoso, haz clic y mantén pulsado el **botón izquierdo del ratón**. Usa las **teclas W, A, S** y **D** para realizar distintos ataques potentes.

En los niveles de maestría bajos, las habilidades de armas de hoja, despunte y mano a mano te permiten realizar un ataque potente básico en cualquier dirección. En los niveles de maestría altos, las habilidades de armas de hoja, despunte y mano a mano te permiten realizar ataques maestros potentes con movimientos del personaje a la izquierda, derecha y atrás. Estos ataques maestros potentes tienen bonificaciones y efectos especiales.

Ataques a distancia

Para atacar con un arco, haz clic y mantén pulsado el **botón izquierdo del ratón** para tensar la cuerda al máximo y suelta el **botón izquierdo del ratón** para lanzar la flecha. Tardarás más tiempo en tensar la cuerda en los ataques de máxima potencia. Los oficiales de tirador pueden ampliar la vista con el arco si ejecutan un bloqueo (**botón derecho del ratón**) con la flecha preparada.

Armas a una y dos manos

Algunas armas, como dagas, espadas cortas, mazos y hachas de guerra, son a una mano y se pueden utilizar junto al escudo. Otras, como las hachas de batalla, mandobles y martillos de guerra, se utilizan con las dos manos y no se pueden combinar con el escudo (resalta un arma en el menú de inventario para ver si es a una o dos manos).

Bloqueo

Para bloquear, haz clic y mantén pulsado el **botón derecho del ratón**. Los escudos y los bloqueos con armas disminuyen el daño recibido. Los escudos son mucho más eficaces que las armas a la hora de bloquear.

Una estrategia de combate eficaz consiste en bloquear la ofensiva del enemigo y, rápidamente, lanzar un ataque antes de que este tenga tiempo de preparar su bloqueo. Esta sucesión de bloqueo y contraataque en el combate cuerpo a cuerpo puede mejorar considerablemente tu eficacia en batalla.

Armadura

Cada pieza de armadura que lleves se sumará a tu protección general o "nivel de armadura". Cuanto más alto sea el nivel 16, más protegido estarás. La cantidad de protección que recibes de una pieza de armadura depende de la armadura, de tu habilidad con ese tipo de armadura y de si está en buen estado.

Tu nivel de armadura es el porcentaje de daño que has recibido y que absorberá tu armadura. A medida que las armaduras sufren daños, su estado se irá deteriorando y disminuirá su protección. Tu nivel de armadura es la suma de todas las piezas de armadura que lleves (algunas piezas contribuyen en mayor medida a la hora de aumentar tu nivel).

Cómo reparar armas y armaduras

Las armas y armaduras se deterioran con el uso. Cuanto peor sea el estado de un arma, menos daño infligirá. Cuando su estado baje hasta cero, el arma o la armadura quedarán inutilizables. Utiliza los martillos de reparación para arreglar tus armas y armaduras. El éxito de la reparación dependerá de tu habilidad como armero.

Aviso: *solo un oficial armero o superior puede arreglar objetos mágicos. También puedes buscar personas que ofrezcan servicios de reparación de estos objetos y, aunque no lo hagan gratis, siempre dejan el objeto como nuevo (incluso los objetos mágicos).*

Otras situaciones de combate

Derribos

El enemigo podrá derribarte si te asesta un golpe fuerte. Si se golpea a un objetivo derribado, recibirá más daño.

Esquivar

Al alcanzar el rango de Oficial, obtendrás la habilidad de esquivar y podrás bloquear y saltar en cualquier dirección para rodar y esquivar rápidamente.

Ceder

Si te enzarzas en una pelea con un amigo, puedes ceder ante él para que detenga el combate si mantienes el bloqueo y activas ese personaje. Si le gustas lo suficiente, parará la pelea.

Crimen y castigo

Crímenes, botines y prisiones

En general, las siguientes acciones son consideradas crímenes y serás denunciado si te descubren con las manos en la masa:

- Robar objetos, caballos, etc.
- Agarrar o recoger un objeto que tiene propietario
- Entrar en lugares sin autorización
- Empezar una pelea (defenderse de un ataque no es un delito)
- Matar a un personaje (defenderse de un ataque no es un delito)

Cuando se denuncia un delito, se ofrece como recompensa por tu captura un botín con un valor proporcional a la gravedad del delito cometido. Si te encuentras con los guardias y se ha ofrecido una recompensa por tu captura, podrían arrestarte. Si corres, te perseguirán. Si logras escapar, descubrirás que el sistema legal es muy eficaz y todos los guardias que encuentres tratarán de arrestarte. Una vez arrestado, tienes varias opciones:

- Si tienes el dinero, puedes pagar el botín de la recompensa y evitar ir a la cárcel. Si tienes objetos robados en tu inventario, te serán confiscados, incluidos los que hayas robado sin ser visto. Los guardias siempre identificarán las mercancías robadas.
- Puedes resistirte al arresto, pero no es una idea muy práctica porque los guardias son implacables e intentarán matar a quienes se resistan. Incluso si logras escapar, seguirá habiendo una recompensa por tu captura.
- Puedes aceptar ir a la cárcel en lugar de pagar la multa. Cuando te pongan en libertad, algunas habilidades se reducirán por tu falta de actividad en prisión. El número de habilidades afectadas y el alcance de la reducción dependerán de la duración de la sentencia. Te confiscarán todos los objetos robados que haya en tu inventario. En algunas ocasiones, ciertas habilidades aumentan durante tu confinamiento en lugar de descender, gracias a la generosidad de la comunidad criminal a la hora de compartir secretos. Si uno está interesado en unirse al gremio clandestino de ladrones, puede entablar relaciones muy útiles en los ambientes habituales de los delincuentes.

Aunque es posible escapar de la cárcel, resulta muy difícil y no es conveniente porque todavía se ofrecerá una recompensa por tu cabeza. Por una cuestión de principios, algunos miembros de la comunidad criminal sienten que tienen la obligación de escapar de la cárcel.

También es posible recuperar objetos robados que te hayan sido confiscados al ser encarcelado. Estos objetos se guardan en los contenedores de artículos robados cerca de las celdas. Es muy difícil robar estos objetos delante de los carceleros, pero para algunos criminales también es cuestión de principios el recuperar el botín de sus robos.

Caballos, casas, libros y contenedores

Caballos

Para montar a caballo, tienes que activar al animal. Usa las **teclas W, A, S** y **D** para controlar la dirección del caballo y el ratón para mirar a tu alrededor. Activar un caballo que no te pertenece es considerado robo y, por lo tanto un delito muy grave. Para comprar tu propio caballo, visita los establos situados fuera de las ciudades. Cuando viajes rápidamente a una ciudad, tu caballo estará en el establo local, al otro lado de las puertas de la ciudad.

Casas en venta

En todas las ciudades hay casas en venta de distintos niveles de calidad. Cuando seas propietario de una, también podrás comprar muebles a los mercaderes. Para obtener información sobre las casas en venta, visita a los condes, condesas o a sus agentes en el castillo de la ciudad.

Libros y otros documentos

Cuando coges un libro o documento para leer, puedes volver a dejarlo donde lo encontraste (selecciona "Salir") o guardarlo en tu inventario (selecciona "Tomar"). Si un libro ya está en tu inventario, selecciónalo en el menú de inventario y haz **clic izquierdo** para abrirlo. Usa los botones anterior y siguiente para pasar las páginas del libro. Usa la **rueda del ratón** para subir y bajar por el texto de un pergamino.
Los libros de habilidades especiales mejoran tus habilidades. Al abrir estos libros, aparecerá un mensaje indicando qué habilidad ha mejorado. Un libro solo mejora la habilidad una vez; leerlo varias veces no produce ningún efecto.

Contenedores

La categoría contenedores incluye cofres, sacos, cajones, barriles, cadáveres, etc. Para ver lo que hay dentro de un contenedor, coloca el puntero sobre el objeto hasta que aparezca el icono del monedero y, a continuación, pulsa la **barra espaciadora**. Si el icono del monedero es blanco, puedes llevarte y utilizar lo que hay en el contenedor. Si el icono es rojo, el contenedor tiene propietario; si te descubren cogiendo algo, estarás cometiendo un delito. Si el icono es rojo y el contenedor está cerrado, también estarás cometiendo un delito en caso de que trates de forzar la cerradura.

Puedes coger los objetos del contenedor de uno en uno haciendo **clic izquierdo** sobre ellos. Haz clic en la bolsa de la izquierda para ver tu propio inventario; haz clic en la bolsa de la derecha para ver el inventario del contenedor. Haz clic en el botón Tomar todo para coger todo lo que hay en un contenedor o haz clic en el botón Salir (o pulsa la **barra espaciadora**) para salir del contenedor. Para poner algo dentro de un contenedor, abre tu inventario y selecciona el objeto que quieras dejar en el contenedor.

¡Cuidado! ¡No dejes en el contenedor cosas que no sean tuyas! Es posible que ya no estén cuando vuelvas a buscarlas.

Mejorar las habilidades y subir de nivel

Mejorar las habilidades

Hay tres maneras de mejorar tus habilidades:

1. Usarlas continuamente. Cuanto menor sea la puntuación de una habilidad, más fácil será mejorarla con el uso. Las habilidades de nivel alto tardan más en mejorar con el uso. Revisa los progresos necesarios para mejorar una habilidad en la pantalla de habilidades del menú de estadísticas.
2. Adquirir entrenamiento de otro personaje. Solo puedes entrenar 5 puntos de habilidad por nivel.
3. Aprender más sobre una habilidad en los libros especializados.

Subir de nivel



Mejora las habilidades principales asociadas a tu clase y subirás de nivel. Para aumentar tu nivel debes mejorar en un total de 10 puntos cualquier combinación de habilidades principales. Revisa los progresos necesarios para subir de nivel en la pantalla de habilidades del menú de estadísticas.

Cuando hayas mejorado tus habilidades lo suficiente como para subir de nivel, recibirás un mensaje y aparecerá un icono en pantalla. Para subir al siguiente nivel, deberás buscar una cama para dormir y meditar sobre lo que has aprendido.

Cuando subas un nivel, tendrás la oportunidad de mejorar 3 de tus 8 atributos. Algunos atributos pueden recibir un modificador de bonificación determinado por las habilidades que hayas mejorado desde la última vez que subiste de nivel. Por ejemplo, si has mejorado varias habilidades del atributo Personalidad, verás un modificador de bonificación correspondiente a Personalidad. El hecho de que una habilidad sea mayor o menor, no afecta al modificador. Además, cuando subas de nivel tu Salud aumentará en una cantidad correspondiente a la décima parte de tu Resistencia.

Opciones y preferencias

Puedes acceder al menú de opciones desde el menú principal cuando cargas Oblivion o en cualquier momento durante la partida pulsando la tecla ESC. El menú de opciones te permite ajustar las configuraciones de jugabilidad, audio, vídeo y controles, y te permite acceder a la opción Descargas.

Jugabilidad

En este menú puedes ajustar el nivel de dificultad y activar/desactivar funciones como: los subtítulos generales, los subtítulos de los diálogos, el puntero, guardar al descansar, guardar al esperar y guardar al viajar.

Vídeo

Desde este menú puedes configurar varios ajustes de vídeo. Si cambias la resolución y ajustas el indicador de la distancia, obtendrás el rendimiento óptimo. También puedes ajustar el tamaño de la textura, los indicadores del nivel de detalles, el indicador de césped, cambiar la configuración de los detalles lejanos y modificar el aspecto de tu sombra, del agua y de la luz. Encontrarás más información en el archivo Readme (Léame) que se encuentra en la carpeta donde instalaste el juego.

Audio

Utiliza este menú para ajustar los niveles de volumen: volumen principal, de voz, de efectos (sonido), de pasos y de música.

Controles

En este menú puedes ajustar la sensibilidad vertical y horizontal, invertir el eje Y y activar la vibración. También puedes reajustar las correspondencias de las acciones con los controles del juego.

Descargas

Selecciona esta opción para descargar y ver nuevos contenidos.

Información sobre la garantía

ZeniMax Europe Limited garantiza al comprador original de este producto de software informático que el disco/cartucho suministrado con el producto no mostrará defecto alguno durante los primeros 90 días siguientes a la fecha de compra. En caso contrario, sírvase devolver el producto defectuoso, junto con su correspondiente prueba de compra. Si, por cualquier motivo, ello no fuera posible, por favor, devuelva el producto a ZeniMax Europe Limited a la dirección que aparece a continuación, junto con la correspondiente prueba de compra, lugar en que se produjo la compra, escrito que describa el defecto y cualquier embalaje original que conservase. ZeniMax Europe Limited reembolsará los gastos postales soportados por la devolución de productos defectuosos.

La presente garantía es adicional a los derechos que ostente en virtud de la Ley 23/2003, de 10 de julio, de Garantías de los Bienes de Consumo que, en ningún caso se verán limitados o afectados por la presente garantía. De conformidad con dicha ley, estos derechos podrán ejercerse durante el plazo de dos años a partir de la entrega de dichos productos, entendiéndose dicha entrega como la fecha de compra que aparezca en la factura o recibo de compra.

A tenor de lo anterior, si el producto no cumple con las especificaciones del vendedor o no es apto para sus fines, el comprador original de este software informático tendrá derecho, siempre dentro del plazo de dos años, a la reparación o sustitución del producto. El comprador ejercerá dichos derechos contra el vendedor o el fabricante en virtud de los términos y condiciones establecidos en la Ley 23/2003.

Si dicha sustitución o reparación no fuera factible, el comprador original tendrá derecho a un descuento en el precio o a la terminación del contrato a su elección.

El comprador deberá comunicar la falta de conformidad del producto al vendedor o fabricante dentro de los dos meses siguientes a su conocimiento.

ZeniMax Europe Ltd.
Skypark – 9th Floor
8 Elliot Place
Glasgow, G3 8EP
Reino Unido

Asistencia técnica y atención al cliente

Para obtener asistencia técnica y atención al cliente, llame al **912 754 744**, Horario de Atención: de 9:00 de la mañana a 6:00 de la tarde de lunes a viernes, con la excepción de días festivos españoles. Cerramos los fines de semana, contactar **SupportES@bethsoft.com** o visite **www.bethsoft.com**. Para reclamaciones relacionadas con la garantía, envíe el disco del juego a ZeniMax Europe Limited, Skypark – 9th Floor, 8 Elliot Place, Glasgow, G3 8EP, Reino Unido, junto con la prueba de compra, el número de producto, una breve descripción del error o defecto y remite.

Controles del juego

Movimiento automático — Q
Avanzar — W
Saltar — E
Cambiar vista/ Modo Vanidad — R
Descansar — T
Menú — TAB
Lanzar — A
Agarrar — S
Derecha — D
Izquierda — F
Correr automáticamente — CAPS LOCK
Retroceder — Z
Preparar arma/Antorcha — C
Correr — SHIFT
Agacharse/ Modo Sigilo — CTRL
Bloquear — ALT
Activar — SPACE

Usar/Atacar

Bloquear

Haz clic para cambiar entre las vistas de primera persona y tercera persona. Mantén pulsado para entrar en el modo Vanidad. Mueve la rueda del ratón para acercar o alejar la vista en tercera persona.

Acceso rápido: 1 al 8

F5 Guardado rápido

F9 Carga rápida

















